Italiano

Readme

Come iniziare a giocare ad Unreal

Per iniziare a giocare ad Unreal:

1. Fai un clic sul pulsante "Avvio" in basso nella videata.
2. Muovi il mouse su "Programmi".
3. Muovi il mouse su "Unreal".
3. Fai un clic sull'icona "Play Unreal" (Esegui Unreal).

Per le ultime informazioni e aggiornamenti
Visita la home page di Unreal sul web:
http://www.unreal.com/
http://www.gtgames.com/

Nella nostra pagina web troverai:

* Gli ultimi aggiornamenti & patch.
* Informazioni aggiornate sulla risoluzione dei problemi.
* Collegamenti ai siti web della comunità "Unreal".
* La lista del server principale di Unreal.
* Collegamenti ad altri grandiosi giochi basati sulla tecnologia di Unreal.

Supporto tecnico

Per informazioni su come ottenere assistenza tecnica consulta il manuale fornito con la versione del gioco.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se il gioco si blocca
Se Unreal si blocca o genera problemi di conflitti quando lo avvii per la prima volta prova ad avviare Unreal facendo un clic sull'icona "Unreal Safe Mode" (Modalità provvisoria Unreal) che appare nel menu di avvio (Avvio/Programmi/Unreal/Unreal Safe Mode). La modalità "Unreal Safe Mode" è simile alla modalità provvisoria di Windows 95 e consente di avviare Unreal con il supporto hardware per audio, DirectDraw e 3D disattivato. In questo modo potrai modificare le opzioni avanzate di Unreal ("Advanced Options") che potrebbero essere la causa dei problemi, e poi avviare nuovamente Unreal.

Conflitti

Se il funzionamento di Unreal si arresta ed appare il messaggio "Unreal has run out of virtual memory" (Unreal ha esaurito la memoria virtuale) dovrai fare spazio sull'hard disk del drive principale (C:) per potere continuare a giocare. I livelli piuttosto ampi di Unreal e le ricche texture del gioco richiedono molta memoria virtuale. Consigliamo di avere a disposizione 150 megabyte di spazio libero sull'hard disk per eseguire il gioco e 300 o più megabyte di spazio libero sull'hard disk per l'editor.

Problemi relativi al video

Alcune versioni più vecchie di driver DirectDraw non supportano modalità di colori a bassa risoluzione da 16 e 32 bit (per esempio: 320x240, 400x300 e 512x384). Se stai giocando ad Unreal usando un programma software che consente di dare risalto alla grafica tridimensionale (software rendering) crei delle complicazioni in quanto le modalità ad alta risoluzione, ad esempio 640x400 e 640x480, comportano un'esecuzione decisamente più lenta rispetto alle modalità a bassa risoluzione. Se le uniche opzioni a tutto schermo visualizzate in Unreal sono ad alta risoluzione ti consigliamo di usare una versione più recente del driver di DirectDraw per la scheda video.

Alcuni driver video non supportano correttamente DirectDraw a tutto schermo con colori da 16 o 32 bit in nessuna risoluzione. Se non riesci a giocare ad Unreal a tutto schermo ti consigliamo di richiedere una versione di driver più recente contattando il produttore della scheda video. Anche se non riesci a trovare un driver DirectDraw in grado di funzionare potrai comunque giocare ad Unreal a finestra, ma naturalmente il rendimento ed il coinvolgimento del gioco non saranno gli stessi che otterresti giocando a tutto schermo.

Unreal funziona ottimamente su quasi tutti i computer in modalità a colori da 32 bit (piuttosto che da 16 bit). Potrai selezionare la modalità a colori da 32 bit o dalla finestra principale di Unreal o impostando la risoluzione dei colori del desktop a 32 bit. In questo modo la risoluzione di Unreal si imposta automaticamente su 32 bit.

Per mantenere uniforme la velocità di esecuzione dei fotogrammi, nonostante l'enorme numero di superfici traslucide e/o effetti di esplosioni nel software rendering, imposta l'opzione "SlowVideoBuffering" (Buffering video a bassa velocità) su "True" (Vero) nel menu "Advanced Options/Display" (Opzioni avanzate/Display).

Problemi noti relativi al video:

* Unreal non funziona su molti acceleratori 3D basati su 3dfx Voodoo Rush, e ciò a causa di conflitti del driver che non siamo stati in grado di risolvere.

* Se, in ambiente Windows NT su 3dfx, passi più di una volta nel corso del gioco dal software renderer a 3dfx, sullo schermo può apparire un messaggio di errore.

Problemi di audio

La velocità predefinita di esecuzione dell'audio di gioco è impostata su 22 kHz, ideale per computer Pentium con MMX. Se usi un computer più vecchio che non dispone di MMX puoi migliorare il rendimento dell'audio (a discapito però della qualità) richiamando il menu "Advanced Options" ed impostando la velocità di esecuzione su 11 kHz. Se, invece, disponi di un computer con Pentium II nuovo di zecca imposta l'audio su 44 kHz per ottenere un'eccellente qualità del suono.

Se usi una scheda per l'accelerazione audio Aureal A3D 3D, ad esempio la Diamond Monster Sound 3D, richiama il menu "Advanced Options/Audio" (Opzioni avanzate/Audio) ed attiva l'opzione "Use3dHardware" (Usa Hardware 3d) per abilitare il supporto 3D per la scheda audio. Per ottenere un rendimento audio accettabile devi aggiornare i driver di Aureal A3D con l'ultima versione. Se giochi ad Unreal con versioni precedenti di driver creerai seri problemi di rendimento, con rallentamenti dell'ordine del 30-50% durante l'esecuzione audio.

Se il tuo computer è collegato al ricevitore Dolby SurroundSound richiama il menu delle opzioni avanzate e attiva l'opzione "UseSurround" (Usa Surround) per goderti un sonoro Dolby a 360°.

Problemi noti relativi all'audio:

* In un ristretto numero di configurazioni di computer da noi testate abbiamo riscontrato che il gioco tende a volte a bloccarsi in modalità DirectDraw a tutto schermo (software rendered) se si usa DirectSound come uscita audio. Sulla maggior parte di questi computer è possibile risolvere il problema richiamando il menu "Advanced Options/Audio" e disattivando la funzione "UseDirectSound" (Usa DirectSound). Il problema può essere risolto anche eseguendo il gioco a finestra piuttosto che a tutto schermo.

* Dato il modo in cui funziona l'OS, su molti computer Windows NT si verifica una significativa latenza negli effetti sonori, a volte fino a 1/4 di secondo.

* Se stai usando una scheda audio Aureal A3D, e la funzione audio "Unreal 3D sound" (Audio 3D Unreal) è attivata, devi disattivare la funzione "A3D Splash Screen" (Videata introduttiva A3D) della scheda Aureal nella utility di configurazione Aureal, altrimenti si possono creare conflitti tra la videata "Splash screen" (Videata introduttiva) e Unreal che impediscono l'esecuzione del gioco a tutto schermo.

Problemi di gioco in rete

La velocità minima di connessione per giocare con un rendimento accettabile su Internet si ottiene collegandosi al fornitore di servizi Internet con un modem da 28.8 K.

Una volta scollegato da un server Unreal, vieni mandato in un piccolo livello di attesa (sembra quasi una cella di galera). Da questo livello potrai usare i menu per ricollegarti o usufruire di un nuovo server.

Problemi noti relativi alle partite in rete:

* L'ingresso di un nuovo giocatore in una partita in rete può determinare una pausa di 1/4 di secondo per i clienti dovuta al caricamento del reticolo, della pelle e di altri dati per il nuovo giocatore. Ciò rientra comunque nella progettazione del gioco.

* Il rendimento delle partite Unreal su Internet dipende enormemente dalla larghezza di banda della connessione, dalla latenza (tempo impulsi) e dalla perdita di pacchetto. Il gioco è studiato in modo da funzionare con tempi massimi di latenza di 300 msec, 5% di perdita di pacchetto e velocità di connessione pari a 28.8 K. Oltre tali valori il rendimento del gioco degrada parecchio.

* Quando, in una partita "Deathmatch" (All'ultimo sangue) con limite di bersagli o limite di tempo, si passa da un livello all'altro oppure quando si è giunti all'ultimo livello di una partita in cooperazione, i giocatori vengono temporaneamente spostati nel livello di attesa (un piccolo livello dall'aspetto molto simile a quello di una cella di galera) per 5-10 secondi per dare il tempo al server di cambiare i livelli ed informare i clienti una volta effettuato il cambio.

* Le partite in cooperazione salvate non sono supportate; invece il giocatore che inizia la partita in cooperazione può decidere il livello iniziale.

Problemi relativi ai comandi

• **Problemi noti relativi ai comandi:** * Alcune tastiere di PC non sono in grado di riconoscere alcune combinazioni di 3 o più tasti premuti contemporaneamente.

OPZIONI AVANZATE

Per richiamare il menu delle opzioni avanzate di Unreal visualizza il menu delle opzioni e seleziona "Advanced Options". Qui di seguito elenchiamo le opzioni più utili che possono essere personalizzate.

Audio

AmbientFactor (Fattore ambiente): consente di scalare gli effetti sonori dell'ambiente rispetto al livello normale. Potrai scegliere tra le impostazioni 0.0 - 1.0, predefinito su 0.6.

EffectsChannels (Canali degli effetti sonori): varia il numero di effetti sonori eseguiti contemporaneamente. L'impostazione predefinita è 16. Diminuisci il valore dell'impostazione per migliorare il rendimento di gioco a discapito, però, del livello di dettaglio sonoro.

LowSoundQuality (Bassa qualità dell'audio): attivando questa opzione avrai una qualità audio inferiore, ma aumenti il rendimento di gioco e riduci il quantitativo di memoria usato.

OutputRate (Velocità di uscita): indica la velocità di esecuzione del sonoro. Più alto il valore impostato, migliore la qualità del sonoro e più lenta l'esecuzione del gioco. Impostando il valore su 11025 Hz otterrai un sonoro di qualità media; l'impostazione 44100 consente di ottenere una qualità audio tipo CD.

Use3dHardware: questa opzione attiva l'uso di schede audio Aureal A3D.

UseDirectSound: attiva l'uso di DirectSound.

UseReverb (Usa Riverbero): attiva o disattiva effetti eco e riverberi.

UseSurround: attiva l'uso dell'effetto Dolby SurroundSound™. Per attivare questa funzione il computer deve essere collegato ad un ricevitore Dolby SurroundSound™. Funziona con tutte le schede audio.

Display

CaptureMouse (Nascondi mouse): abilitando questa funzione durante una partita a finestra (non a tutto schermo) è possibile nascondere il cursore del mouse.

CurvedSurfaces (Superfici curve): consente di uniformare i reticoli dei mostri.

LowDetailTextures (Basso livello di dettagli delle texture): aumenta il rendimento del gioco e diminuisce la quantità di memoria usata a discapito, però, della qualità delle texture. Ideale per computer che non dispongono di molta memoria.

NoLighting (Niente illuminazione): disattiva l'illuminazione del gioco rendendolo indubbiamente meno attraente, ma consente di aumentare la velocità di esecuzione su computer meno potenti.

StartupFullscreen (Avvio a tutto schermo): attivando o disattivando questa opzione potrai avviare il gioco rispettivamente a tutto schermo o a finestra.

UseDirectDraw (Usa DirectDraw): attiva l'uso del rendering DirectDraw a tutto schermo.

UseJoystick (Usa joystick): attiva l'uso del joystick.

Driver

GameRenderDevice (Dispositivo render di gioco): consente di attivare il driver per risaltare la grafica 3D nel corso del gioco. Se installi una nuova componente hardware 3D richiama il menu delle opzioni avanzate e modifica questa opzione.

Game Types (Tipi di partite)

Usando queste opzioni è possibile modificare le modalità della maggior parte dei tipi di partite supportate da Unreal (partite all'ultimo sangue, in cooperazione, ecc.). Molto utile per gli amministratori di UnrealServer su Internet.

Joystick

InvertVertical (Capovolgi il movimento verticale): consente di invertire il movimento verticale del joystick. Ideale per i giocatori che preferiscono comandi del tipo "Simulazione di volo".

ScaleRUV (Scala RUV): consente di ridurre/aumentare la sensibilità del trackball o degli assi avanzati del joystick.

ScaleXYZ: consente di ridurre/aumentare la sensibilità dei normali assi del joystick.

Collegamenti in rete/ Partite in rete con protocollo TCP/IP

DefaultByteLimit (Limite byte predefinito): consente di impostare la velocità di trasmissione predefinita. Per ottimizzare l'esecuzione del gioco imposta questa opzione sulla base della velocità del tuo collegamento a Internet:

* Per collegamenti con modem da 28.8 K imposta questa opzione su 2600.
* Per collegamenti con modem da 56 K imposta questa opzione su 3600.
* Per collegamenti LAN imposta questa opzione su 25000.

Rendering

Di seguito riportiamo le varie opzioni per ogni driver di rendering 3D installato sul sistema.

Coronas (Effetto corona): attiva l'effetto aureolato intorno alle fonti di luce.

DetailTextures (Dettagli texture): attiva una speciale funzione di risoluzione ultra-elevata delle texture che consente di aumentare il livello di dettagli su superfici complesse a visuale ravvicinata.

HighDetailActors (Alto dettaglio attori): attiva il risalto della grafica ed aumenta il livello di dettaglio degli oggetti. Attiva questa opzione se disponi di un computer potente, altrimenti lasciala disattivata.

ShinySurfaces (Lucentezza delle superfici): attiva la lucentezza (capacità di riflettere) delle superfici.

VolumetricLighting (Illuminazione volumetrica): attiva la funzione di riempimento degli spazi, illuminazione volumetrica e nebbia. È visibile solo con alcuni driver hardware 3D e su PC MMX dotati della funzione di rendering.

CONSIGLI PER OTTIMIZZARE IL RENDIMENTO

Il nostro obiettivo principale nella realizzazione di Unreal era quello di creare un gioco di nuova generazione che portasse la tridimensionalità ad un nuovo livello di realismo. Tutto molto lodevole. Uno degli effetti collaterali, però, consiste in un rallentamento dell'esecuzione del gioco rispetto ai giochi 3D precedenti nel caso in cui si utilizzino computer più vecchi o versioni meno potenti. Per quanto spiacevole, ciò è l'inevitabile risultato di un'enorme quantità di grafica, un'animazione di gioco e ambienti aperti e realistici altamente dettagliati.

Di seguito riportiamo alcuni consigli su come migliorare la velocità di esecuzione di Unreal per computer che risultano piuttosto lenti.

Impostazioni con un livello di dettagli inferiore

Il menu delle opzioni avanzate contiene molte impostazioni che consentono di aumentare la velocità di esecuzione a discapito del livello di dettagli della grafica. Le scelte a tua disposizione sono:

Display / Low Detail Textures (Display/Minori dettagli delle texture): attivando questa opzione avrai a disposizione più memoria (in media 5 megabyte in più), ma un minore livello di dettagli della texture (risoluzione). Questa opzione è consigliata per PC lenti o con poca memoria.

Audio / Low Sound Quality (Audio/Inferiore qualità del sonoro): attivando questa opzione riduci i suoni a 8 bit per avere parecchia memoria in più a disposizione.

Audio / OutputRate (Audio/Velocità di uscita): attivando questa opzione diminuisci la qualità del suono ed aumenti la velocità di esecuzione del gioco.

11025 Hz: qualità media del mixing audio; ideale per computer non-MMX.

22050 Hz: qualità elevata del mixing audio; impostazione predefinita.

44100 Hz: qualità audio ultra-elevata.

Audio / EffectsChannels (Audio/ Canali effetti sonori): diminuisce il realismo del sonoro ma aumenta la velocità di esecuzione del gioco. L'impostazione predefinita è 16 canali audio per un elevato realismo. Se usi un computer lento ti consigliamo di impostare questa opzione su 8 o 12 canali.

Memoria

La velocità di esecuzione di Unreal dipende enormemente dalla quantità di RAM e dalla quantità di memoria disponibile sul tuo computer. I computer con meno memoria ricorrono più frequentemente all'hard disk per caricare dati e ciò comporta sporadici momenti di pausa nel gioco. Quindi, se il tuo computer dispone di 32 megabyte di memoria (o meno), accertati che non vi siano altri programmi non necessari caricati in memoria mentre giochi ad Unreal.

Di seguito riportiamo uno schema del rendimento di Unreal a seconda della quantità di RAM disponibile:

* 16 megabyte: si può giocare, ma con molte pause dovute al frequente swapping sull'hard disk.

Consigliamo vivamente di attivare le funzioni "Low Detail Textures" (Minori dettagli delle texture) e "Low Quality Sound" (Inferiore qualità del sonoro) per ridurre l'utilizzo di memoria.

* 32 megabyte: qualche pausa.
* 64 megabyte: si gioca bene; forse qualche brevissima pausa.
* 128 megabyte: questo sì che è giocare!

Velocità CPU

Unreal è anche molto sensibile alla velocità del CPU, alla larghezza di banda della memoria ed al rendimento della cache e funziona quindi molto meglio sulle più recenti versioni di computer, quali Pentium II, rispetto alle versioni più vecchie, tipo Pentium non-MMX.

Di seguito riportiamo uno schema del rendimento di Unreal a seconda del tipo di computer utilizzato:

* Computer non-MMX P166: rendering lento; ampie fluttuazioni nella velocità di visualizzazione dei fotogrammi. Se disponibile, consigliamo di giocare con la risoluzione 320x200 ed un'impostazione audio di 11025 Hz.

* Computer P200 MMX: buona velocità di rendering; qualche fluttuazione nella velocità di visualizzazione dei fotogrammi. Consigliamo di giocare con risoluzioni basse tipo 320x240 o 400x300 ed un'impostazione audio di 22050 Hz.

* Computer Pentium II: ottima velocità di rendering; velocità di visualizzazione dei fotogrammi uniforme. Il rendering funziona ottimamente con risoluzione 512x384 e colore da 32 bit. Per una qualità ottimale dell'audio prova l'impostazione 44 kHz.

Stai valutando un aggiornamento dell'hardware?

Se stai pensando di aggiornare il computer leggi i consigli riportati di seguito. Questi consigli sono basati sull'esperienza da noi accumulata collaudando Unreal su vari computer.

1. Il miglioramento più considerevole nella velocità di esecuzione di Unreal deriva dall'uso di un processore di classe Pentium II. Questo sistema ha permesso significativi miglioramenti del rendimento di cache, memoria e operazioni a virgola mobile rispetto alle prime versioni Pentium. Tutto ciò si traduce in una maggiore velocità di esecuzione del gioco. I miglioramenti apportati da Pentium II sono particolarmente visibili in Unreal, in quanto il gioco contiene molti più texture, suoni, animazione e geometria di livello rispetto agli altri giochi di azione 3D.

2. Il secondo fattore che consente di migliorare enormemente il rendimento di Unreal è l'acceleratore della grafica 3D tipo 3dfx Voodoo o Voodoo2, soprattutto se usato insieme ad un processore Pentium II...vedrai che sballo!

3. Per ultima viene la RAM, che aiuta molto. I prezzi delle memorie diminuiscono costantemente e aggiornare l'hardware a 64 o 128 megabyte rappresenta oggi una spesa ragionevole.

Requisiti di sistema

Requisiti minimi di sistema:

* Computer Pentium da 166 MHz.
* 16 megabyte di RAM.
* Scheda video da 2 megabyte.

Sistema tipico:

* Computer Pentium MMX da 233 MHz o Pentium II.
* 32 o 64 megabyte di RAM.
* Acceleratore 3D tipo 3dfx Voodoo.

Sistemi superpotenti:

* Pentium II 266 o più veloce.
* 64 o 128 megabyte di RAM.
* Acceleratore 3D tipo 3dfx Voodoo o Voodoo2.

COMANDI

Tastiera

Freccia su:	per spostarsi in avanti
Freccia giù:	per spostarsi indietro
Freccia a sinistra:	per mitragliare a sinistra
Freccia a destra:	per mitragliare a destra
Movimento del mouse:	per ruotare la visuale
Ctrl, pulsante sinistro del mouse:	fuoco primario
Alt, pulsante destro del mouse:	fuoco alternato
Barra spaziatrice:	per saltare
Invio:	per attivare l'oggetto dell'inventario selezionato
MAIUSC.:	per correre
Pausa:	per mettere in pausa la partita
Z:	per mitragliare (trasforma i tasti freccia in tasti per mitragliare)
,:	per girare a sinistra
.:	per girare a destra
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0:	per cambiare arma
-:	per usare l'arma successiva a disposizione
', ì:	per ridimensionare la finestra di gioco
è, +:	per selezionare un oggetto dell'inventario
F2:	per attivare/disattivare il Traduttore
F5:	per modificare l'HUD

Funzione dei tasti nelle partite in rete

F:	per fingersi morto
ò:	per lanciare l'arma selezionata
F4:	per visualizzare il tabellone
T:	per digitare un messaggio
L:	per salutare altri giocatori
J:	per prendere in giro altri giocatori
K:	beffa del vincitore

Mouse

Anche se puoi contare completamente sulla tastiera per muoverti ed interagire con l'universo a 3D di Unreal, utilizzando contemporaneamente la tastiera ed il mouse avrai un controllo molto più fluido ed immediato.

Quando utilizzi il mouse per controllare i movimenti rotatori e per puntare, acquisterai un livello di precisione e di velocità a cui non possono aspirare i giocatori che utilizzano solo i comandi della tastiera. La tastiera serve soprattutto per i movimenti laterali, in avanti, indietro e per saltare.

Per sfruttare al massimo i comandi predefiniti di Unreal tieni la mano sinistra sulla tastiera utilizzando i tasti freccia per i movimenti, i tasti da 0 a 9 per la selezione dell'arma e la barra spaziatrice per saltare. La mano destra muove il mouse per controllare i movimenti rotatori, il puntamento ed il fuoco. Ovviamente potrai personalizzare questi comandi a tuo piacimento dal menu Options (Opzioni).

Joystick

Richiamando il menu delle opzioni potrai attivare o disattivare l'uso del joystick (l'impostazione predefinita è OFF - joystick disattivato). Per spostarti e sparare puoi usare un joystick standard. Unreal prevede inoltre l'uso del joystick Panther XL che supporta doppio joystick e trackball.

Comandi per joystick standard:

* Per muoverti/ruotare: leva del joystick
* Per sparare: tasto 1
* Per cessare il fuoco: tasto 2
* Per saltare: tasto 3 (su joystick a 4 tasti)
* Per schivare: tasto 4 (su joystick a 4 tasti)

Comandi addizionali con Panther XL:

* Mitragliare/guardare: Trackball

Personalizzazione dei comandi

Se l'impostazione predefinita dei comandi non dovesse risultare congeniale al tuo stile di gioco richiama il menu delle opzioni e seleziona la funzione "Customize Controls" (Personalizza i comandi) per modificarli a piacere.

PARTITE SU INTERNET E LAN

Richiama il menu "Multiplayer" (A più giocatori) per iniziare una partita in rete o aggregarti ad una già in corso.

Unreal supporta sia partite in LAN che su Internet con il protocollo standard TCP/IP. Se sei collegato a Internet dovresti essere pronto a lanciarti nella mischia!

SERVER DI RETE DEDICATI

Spiegazione

Per ottimizzare il rendimento delle partite in rete puoi lanciare una copia dedicata del server Unreal sul computer. In questo modo il rendimento migliora rispetto all'uso di un server non dedicato, ma, naturalmente, questo vincola il PC.

Lancio

Per lanciare un server dedicato richiama il normale menu di Unreal per l'avviamento del gioco, imposta le necessarie opzioni e scegli l'opzione "Launch Dedicated Servers" (Lancia server dedicati). Potrai seguire questa procedura per rapide partite in LAN, se disponi di un computer non utilizzato che può fungere da server dedicato, oppure puoi lanciare un server dedicato dalla linea di comandi eseguendo direttamente Unreal.exe (generalmente ubicato nella directory c:\Unreal\System o nella sottodirectory di sistema della directory in cui hai installato il gioco).

Per esempio: per lanciare il livello "DmFith.unr", esegui:

Unreal.exe DmFith.unr -server

Esecuzione di server multipli su un computer

Ogni copia del server dedicato di Unreal può servire solo un livello alla volta, ma è possibile fare girare server multipli di livello di una stessa macchina assegnando ad ogni server un numero di porta TCP/IP specifico ed unico. Il numero di porta predefinito di Unreal è 7777. Per specificare una porta usa una linea di comando del tipo:

Unreal.exe DmFith.unr port=7778 -server

Alcuni server Windows NT possono avere più di una scheda di rete installata e quindi più di un indirizzo IP. In tal caso dovrai specificare l'indirizzo IP di Unreal da usare per giocare ricorrendo ad un parametro multihome =www.xxx.yyy.zzz del tipo:

Unreal.exe DmFith.unr multihome=204.157.115.34

Linee guida relative al rendimento generale del gioco

La nostra esperienza ci insegna che un computer Pentium Pro da 200 MHz è di solito in grado di gestire 16 giocatori circa garantendo un buon rendimento di gioco. Il rendimento varia in funzione della complessità del livello e dalla velocità degli altri computer , per cui il "chilometraggio" dei vari computer potrebbe variare. Per quanto non esista un limite massimo assoluto di giocatori per Unreal, noterai che il rendimento tende a peggiorare via via che il numero di giocatori aumenta considerevolmente.

Se si gioca su vari livelli contemporaneamente, Windows NT si rivela decisamente più adatto al compito rispetto a Windows 95 grazie alla sua superiorità di multitasking (più compiti eseguiti allo stesso tempo) ed alle sue capacità di elaborazione TCP/IP.

Per ottimizzare il rendimento del gioco consigliamo di avere a disposizione 32 megabyte di memoria per ogni livello attivo. Per esempio, per giocare contemporaneamente su 4 livelli la quantità di memoria ideale a disposizione sarebbe 128 megabyte.

Il server di Unreal utilizza una larghezza di banda in uscita massima di 28.8 K bit al secondo per giocatore (su Internet). Pertanto se esegui il server su un computer collegato mediante un modem da 28.8 K potrai avere un buon rendimento di gioco supportando un solo cliente. I server dedicati che supportano molti giocatori richiedono, di solito, una larghezza di banda in uscita pari a quella di una linea T1 o versione superiore.

Collegamento server principale

Se gestisci un server Internet pubblico e vuoi che questo sia incluso nell'elenco pubblico dei server di Unreal richiama il menu delle opzioni avanzate e seleziona prima la funzione "Networking" (Rete) e poi "Master Server Uplink" (Collegamento server principale). Attiva l'opzione "DoUplink" (Crea collegamento). In questo modo il tuo server Unreal contatterà il server Unreal principale di Epic, ogni 30 secondi, all'indirizzo master.unreal.com pubblicizzando il tuo indirizzo IP e la lista dei giocatori.

Nota: l'impostazione predefinita per questa opzione è OFF (disattivata). Attivando questa opzione il tuo indirizzo IP, il nome del server, le opzioni del server e l'elenco dei giocatori verranno rese note al mondo intero.

L'EDITOR (RAPIDA INTRODUZIONE DI CLIFF BLESZINSKI)

Cose da ricordare

Nell'editor la parola d'ordine è: osare! Nel peggiore dei casi potrai sempre installare nuovamente quello che distruggi. Aggiungi liberamente creature, gioca con le loro proprietà, costruisci scene enormemente dettagliate, crea schemi di illuminazione "funky", e così via. Il modo migliore di imparare è sperimentare.

Per attivare l'editor esegui UNREALED.EXE nella directory del sistema Unreal.

L'editor consiste in tre finestre di visualizzazione principali. Sul lato sinistro della videata è visualizzata la barra degli strumenti principale con vari tasti per svolgere la maggior parte delle funzioni. Al centro ci sono le visuali delle telecamere, comprese le visuali aeree, laterali e in prima persona. Sul lato destro c'è il browser classe/texture. Da qui potrai scegliere texture, nemici da aggiungere, musica ed effetti sonori. Tieni a mente i termini "Visuali di telecamera", "Barra degli strumenti" e "Browser" perché li citerò spesso più avanti.

Per iniziare proviamo a caricare qualche texture. Accertati che il browser visualizzato sul lato destro presenti la dicitura BROWSE- TEXTURES nei riquadri a tendina. Adesso seleziona il comando LOAD (Carica) in basso per caricare i pacchetti di texture UTX. Unreal memorizza file PCX da 8 bit nei pacchetti UTX. Non modificare quelli principali altrimenti i vari livelli non funzioneranno.

Ora che abbiamo caricato qualche texture discutiamo le procedure di modifica da seguire in Unreal.

Unreal è basato su una Geometria Solida Costruttiva. Prova ad immaginare che tutto il mondo sia completamente pieno e che tu debba "ritagliare" un tuo livello. Puoi sovrapporre forme, intersecarle e aggiungerle negli spazi che sei già riuscito a ritagliare dal mondo.

Nella terza colonna della barra degli strumenti, più o meno a metà, vedrai un cubo, un cono, una sfera e un paio di scale. Questi sono gli strumenti basilari, assolutamente indispensabili per costruire le varie forme fondamentali nel tuo mondo. Fai un clic con il pulsante destro del mouse su una di queste forme per modificarne le proprietà. È il modo migliore di scalarle e ridimensionarle. Fai un clic sul cubo e nelle finestre di visualizzazione apparirà la sagoma rossa di un cubo. Si tratta di un pennello per "costruire". Per costruire il tuo mondo ti viene concesso di usare un solo pennello alla volta, che viene indicato con un bordo rosso. Questo pennello non fa ancora parte della geometria del mondo, è più uno stampo in gomma che puoi usare per ritagliare e aggiungere pezzi al tuo mondo. Potrai aggiungere o eliminare pezzi con ogni pennello.

Nota: l'impostazione predefinita di Unreal prevede una griglia di 16 unità. Puoi modificare questa opzione facendo un clic con il pulsante destro del mouse sulle visuali della seconda telecamera e selezionando "Grid->x units" (Griglia>x unità).

Ora che disponi di un cubo con cui lavorare sei pronto ad aggiungere e a sottrarre. Prima scegli una texture dal tuo browser di texture. Fai un clic sul secondo tasto, a partire dall'alto, nella colonna di destra della barra degli strumenti. Questo tasto ti consente di sottrarre. Potrai sottrarre in due modi: o selezionando questo tasto o premendo CTRL-S. Nella visuale di prima persona dovrebbe ora apparire un vuoto!

Nota: per spostarti tra le varie visuali della seconda telecamera fai un clic con il pulsante sinistro del mouse e trascina per cambiare la visuale. Tieni premuti contemporaneamente i due pulsanti del mouse e muovi il mouse per ingrandire o ridimensionare la visuale. Per spostarti in avanti e indietro nella visuale della terza telecamera fai un clic con il pulsante sinistro del mouse e muovi il mouse. Per guardarti intorno nella terza visuale tieni premuto il pulsante destro del mouse. Tieni premuti tutti e due i pulsanti del mouse e muovi il mouse per mitragliare e spostarti in su e giù.

Per spostare il pennello tieni premuto il tasto CTRL ed il pulsante sinistro del mouse facendo un clic nelle visuali della seconda telecamera. Per ruotare il pennello tieni premuto CTRL, fai un clic con il pulsante destro del mouse e trascina il mouse nelle visuali della seconda telecamera. Se vuoi scalare il pennello al volo fai un clic sul quarto tasto nella colonna di sinistra della barra degli strumenti per attivare la modalità "SCALE TO GRID" (scala in funzione della griglia). (Per disattivare questa e le altre modalità fai un clic sull'icona dell'occhio in alto a sinistra nella barra degli strumenti). Per scalare il pennello sulla griglia spostati su una visuale della seconda telecamera e tieni premuto CTRL, facendo contemporaneamente un clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinando. Se vuoi resettare la rotazione e la posizione del pennello o il dimensionamento in scala fai un clic con il pulsante destro del mouse sul pennello e fai un clic su RESET-"rotation" (rotazione), "scaling"(dimensionamento in scala) o "location" (posizione).

Ricostruzione

Per visualizzare una situazione aggiornata della geometria devi eseguire una rapida ricostruzione. Puoi richiamare "OPTIONS- REBUILD" (Opzioni-Ricostruisci) oppure fare un clic con il pulsante destro del mouse nelle visuali della seconda telecamera per visualizzare sullo schermo la finestra del "REBUILDER" (Ricostruttore). Al momento ci sono tre parti, ognuna delle quali ha una propria scheda nella finestra del REBUILDER. Le schede sono: GEOMETRY (GEOMETRIA), BSP (Partizione spazio binaria), e LIGHTING (ILLUMINAZIONE). Mettiamo da parte BSP almeno per il momento. La prima volta che appare la finestra del REBUILDER, la funzione AUTO REBUILD BSP (RICOSTRUZIONE BSP AUTOMATICA) è attivata (la casella ON è contrassegnata), disattivala. A questo punto puoi ricostruire separatamente GEOMETRY e LIGHTING senza modificare BSP. Puoi aggiungere e sottrarre pennelli a piacere ma, se vuoi visualizzare il livello con precisione, devi ricostruire la geometria. Lo stesso vale per l'illuminazione: puoi aggiungere e modificare le luci a piacimento ma, per visualizzare bene le modifiche apportate nell'editore, devi ricostruire l'illuminazione.

Puoi selezionare qualsiasi superficie del mondo facendo sopra un clic con il pulsante sinistro del mouse. Per selezionare superfici multiple tieni premuto CTRL e fai un clic sulle superfici che vuoi selezionare. Per modificare le proprietà di una superficie cliccala con il pulsante destro del mouse. Per modificare superfici multiple selezionale tenendo premuto CTRL e fai contemporaneamente un clic con il pulsante destro su una delle superfici selezionate. Puoi visualizzare proprietà di una qualsiasi di queste superfici e regolare il dimensionamento in scala, allineare le texture sulla superficie, riprendere una panoramica/ribaltare/ruotare le texture, ecc.

Sperimenta con le forme base e vediamo quello che riesci a fare. Quando avrai costruito una o due stanze potrai passare ad aggiungere l'illuminazione.

Illuminazione

Per aggiungere una luce nel mondo di Unreal fai un clic con il pulsante destro del mouse su un qualsiasi punto della stanza e fai un clic sul comando "ADD LIGHT HERE" (Aggiungi una luce qui) sul menu a video, oppure tieni premuto il tasto "L" sulla tastiera e fai un clic nel punto in cui vuoi aggiungere la luce. Quando fai un clic vedrai apparire la piccola icona di una torcia che rappresenta la fonte di luce. Fai un clic sul pulsante destro del mouse sulle singole luci per modificarne le proprietà. Le opzioni "Lighting" e "LightColor" (Colore luci) ti consentono di modificare luminosità, raggio, colore e saturazione delle luci. Potrai cimentarti anche con altri effetti di luci, ad esempio "Flicker" (Sfarfallamento), "Pulse" (Impulso) e "Disco" (Effetto discoteca).

Nota: per ricalcolare e visualizzare gli effetti luce creati dovrai fare una rapida ricostruzione dell'illuminazione. Confronta la sezione intitolata "Ricostruzione" riportata sopra.

Per selezionare una luce fai un clic con il pulsante sinistro del mouse e, se poi vuoi selezionare luci multiple, tieni premuto il tasto CTRL e fai un clic con il pulsante sinistro del mouse. Adesso tieni premuto CTRL, fai un clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinalo nelle visuali della seconda telecamera per spostare le luci nei vari punti di queste visuali. Per annullare la selezione delle luci tieni premuto CTRL e fai di nuovo un clic con il pulsante sinistro del mouse sulle varie luci. Potrai annullare la selezione di qualsiasi oggetto facendo un clic sul grande 0 visualizzato sulla barra degli strumenti.

Come aggiungere tante altre cose divertenti

Con il motore di Unreal potrai aggiungere mostri, oggetti e ornamenti con la stessa semplicità con cui hai aggiunto le luci. Prima di tutto, però, devi trovare roba da aggiungere: vai nel browser delle texture e, dove dice BROWSE: TEXTURES, (SFOGLIA: TEXTURE) fai un clic sul riquadro a tendina e seleziona CLASSES (CLASSI). Il browser visualizzerà attori (per attori si intendono mostri, oggetti, punti chiave nel livello e ornamenti).

Per aggiungere un mostro espandi prima il menu "PAWN" (Pedina) e poi il menu "SCRIPTED PAWN" (Pedina controllata) che contiene tutti i mostri. Seleziona un tipo di mostro, fai un clic con il pulsante destro del mouse e fai un clic su "ADD (Monster type) HERE" (Aggiungi - tipo di mostro - qui) oppure tieni premuto il tasto "A" e fai un clic con il pulsante sinistro del mouse nel punto in cui vuoi aggiungere l'attore.

Per aggiungere un oggetto espandi il menu "INVENTORY" (INVENTARIO) dove troverai potenziatori, oggetti e armi.

Per aggiungere oggetti ornamentali segui la stessa semplice procedura: espandi il menu "DECORATIONS" (Oggetti ornamentali), seleziona un attore e aggiungilo.

Se vuoi modificare le proprietà di mostri, oggetti o ornamenti, selezionali facendo un clic con il pulsante destro del mouse e apri la finestra delle proprietà.

Per rendere il livello giocabile devi stabilire il punto di ingresso del giocatore nel livello. Per fare questo devi aggiungere un attore "PLAYERSTART" (PUNTO DI INIZIO GIOCATORE) che troverai sotto alla dicitura "NAVIGATION POINT-> Playerstart" (PUNTO DI ROTTA->INIZIO GIOCATORE). Quando passi all'esecuzione del livello il giocatore inizierà il livello dal punto che avrai così stabilito.

Per accedere ai comandi della console quando inizi la partita premi il tasto TAB o il tasto della Tilde (`). Digitando il comando "STAT FPS", potrai visualizzare un contatore della velocità dei fotogrammi/poligono. I conteggi del poligono obiettivo in Unreal sono i seguenti:

* 200: nessun combattimento in corso, pochi attori o mostri (o nessuno).
* 130 o meno: combattimento con un mostro.
* 100: combattimento con 2-3 mostri.
* 20-50: combattimento con 4 mostri o meno.

Intersezione e disintersezione

Si tratta di una delle funzioni più potenti dell'editor che consente di catturare una qualsiasi forma esistente o spazio vuoto nel tuo livello per creare un pennello completamente nuovo. Prova a seguire queste istruzioni: costruisci una forma nel livello, ad esempio una sedia. Costruisci un cubo che incornici la sedia. Nella barra del menu, visualizzata in alto seleziona i comandi "BRUSH-> INTERSECT" (PENNELLO->INTERSEZIONA). In questo modo tutti i solidi che rientrano nello spazio delimitato dal cubo vengono catturati come pennello. A questo punto puoi spostare il nuovo pennello nel punto desiderato e aggiungere/sottrarre a piacere. Potrai intersecare/disintersecare qualsiasi forma in qualsiasi momento!

Come creare pennelli mobili

Un pennello mobile, anche detto "Mover", è un pezzo della geometria del mondo in grado di eseguire movimenti in fotogrammi chiave predefiniti dell'animazione. Un tipico Mover, ad esempio, è una porta, un ponte mobile o un asse che crolla.

Il modo migliore di creare pennelli mobili, o mover, è il seguente:

1. In un qualsiasi punto a lato (e all'esterno) del livello crea un'enorme scatola per costruire.
2. Dentro alla scatola costruisci un ascensore, una porta o quello che vuoi.
3. INTERSEZIONA l'oggetto costruito.
4. Sposta il tuo nuovo pennello rosso nel livello e posizionalo nel punto desiderato.
5. Premi il sesto tasto, a partire dall'alto, visualizzato sul lato destro della barra degli strumenti (quello che rappresenta un cubo da cui si dipartono archi grigi).

6. In questo modo avrai aggiunto il mover nel livello. A questo punto devi impostare i fotogrammi chiave del mover. Fai un clic con il pulsante destro del mouse sul mover e poi, tanto per fare un esempio, su "KEYFRAME-> 1" (FOTOGRAMMA CHIAVE->1). Sposta il mover sul fotogramma chiave 1, cliccalo di nuovo con il pulsante destro del mouse e vai a "KEYFRAME-> 0" per resettarlo. (NOTA: il mover viene visualizzato come un pennello di colore viola sotto al pennello rosso. Accertati di spostare il pennello rosso in modo che non crei intralcio).

7. Il mover è ora al suo posto. Per specificare quale mossa attiva il mover, seleziona OBJECT (OGGETTO) e richiama il riquadro delle proprietà. L'impostazione predefinita è "BUMP OPEN TIMED" (Attivazione ad urto a tempo), ossia il mover si apre quando il giocatore lo urta. Prova a selezionare le altre impostazioni disponibili!

I vari tipi di attivazione del mover sono:

* Stand Open Timed (Attivazione passandovi sopra): il mover si attiva e passa dal fotogramma chiave uno a zero quando il giocatore si posiziona sopra all'oggetto. Ideale per gli ascensori.

* Bump Button (Tasto urto): di solito non uso questo tasto; puoi anche lasciarlo stare.

* Bump Open Timed: quando il giocatore urta questo pennello mobile (o lo tocca), l'oggetto resta aperto per la durata specificata nell'opzione "MOVER" ("stay open time"- tempo in cui l'oggetto resta aperto.) NOTA: il MOVE TIME (TEMPO DI MOVIMENTO) è il tempo necessario al mover per passare da un fotogramma chiave all'altro.

Il mover può anche essere attivato da un elemento invisibile che può essere aggiunto all'interno del mondo per attivare molte cose, in questo caso un mover. Questi elementi invisibili, anche detti "trigger", sono riuniti nel browser sotto la voce "TRIGGERS-TRIGGER". Prova ad aggiungerne uno. Sotto la voce "EVENTS" (EVENTI) che trovi nelle proprietà del trigger, vi sono due aree: EVENT (EVENTO) e TAG (ELEMENTO SCATENANTE). "EVENT" è il nome di ciò che il trigger provocherà/causerà quando verrà toccato/sparato/attivato da un "TAG", o "elemento scatenante" dell'azione che vuoi che si verifichi. Per esempio: un trigger che ha per EVENTO "Fred" scatenerà il pennello mobile che ha come TAG "Fred". Puoi utilizzare questo sistema per creare una catena di eventi, ad esempio l'evento del mover "Fred" potrebbe essere "George" ed avere un altro mover il cui "elemento scatenante" è "George". Quel mover verrà azionato quando è stato azionato il primo (a condizione che sia impostato sull'opzione " Trigger Open Timed" (Attivazione trigger a tempo), e questo ci porta ai prossimi tipi di attivazione dei mover).

* Trigger Pound (Colpo trigger): quando tocchi il trigger il cui EVENT corrisponde al TAG del mover, il trigger passa da uno all'altro dei fotogrammi chiave. Utile per attivare puzzle a tempo e macchinari.

* Trigger Control (Comando trigger): quando il giocatore tocca il trigger, il mover si apre e resta aperto per tutto il tempo in cui il giocatore rimane nelle vicinanze del trigger. Quando il giocatore se ne allontana, il mover si richiude. Utile per attivare porte.

* Trigger Toggle (Attivazione trigger): quando il giocatore tocca il trigger, il mover con il tag associato al giocatore si apre. Se il trigger viene toccato di nuovo, il mover si richiude. Questo tipo di trigger attiva/disattiva l'apertura e chiusura del mover.

* Trigger Open Timed: toccando il trigger il mover si apre e resta aperto per il tempo stabilito, dopo di che torna a chiudersi.

Puoi anche fare in modo che un mover ne attivi un altro. Costruisci un tasto avente per "Object-State" (Oggetto-Stato) l'opzione "BUMP OPEN TIMED" e fai corrispondere il suo evento con il tag del mover di una porta. Imposta l'Object-State del mover della porta su TRIGGER OPEN TIMED e la porta si aprirà toccando quel tasto (a condizione che tu abbia specificato i fotogrammi chiave, ecc.).

Una proprietà piuttosto utile dei mover è "BTRIGGERONCEONLY" (Attiva il trigger una volta sola). Se imposti questa proprietà su "True", il mover si apre e non si chiude più. Utile per porte/puzzle/trappole da attivare una volta sola.

E fuoco fu

Come avrai probabilmente notato, la maggior parte degli effetti di torce e fuoco creati in Unreal altro non sono che semplici pennelli ad un poligono che si intersecano secondo un percorso ad asterisco per creare l'illusione del volume.

Per creare una torcia segui le istruzioni riportate di seguito.

1. Carica un fuoco UTX (per il momento è più facile usare uno di quelli già pronti, ad esempio uno della serie "GREATFIRE") e seleziona il texture per il fuoco.

2. Adesso devi costruire il pennello foglio nel mondo. Sulla barra degli strumenti fai un clic sul tasto in basso a destra (grigio e a forma di diamante) per costruire il foglio. Fai un clic su questo tasto con il pulsante destro del mouse e modifica la dimensione/orientamento. Dovrai modificare l'asse X o l'asse Y. Prova la dimensione predefinita 128x128.

3. Adesso fai un clic sul QUINTO tasto nella barra degli strumenti a partire dall'alto (a forma di rettangolo verde). Sullo schermo appare la casella di dialogo "ADD A SPECIAL BRUSH" (Aggiungi un pennello speciale). Contrassegna la casella "2 SIDED" (AMBO I LATI) (in modo che il foglio sia visibile sia sul fronte che a tergo), "TRANSPARENT" (TRASPARENTE) (in modo che sia possibile vedere attraverso il fuoco) e "NON SOLID" (NON SOLIDO) (i pennelli non solidi non eliminano il BSP e aggiungono poligoni al tuo mondo).

4. Adesso premi "ADD SPECIAL" (AGGIUNGI SPECIALE) nella casella di dialogo per visualizzare il foglio nel mondo.

5. Nella visuale aerea ruota il pennello foglio di 45 gradi circa e crea una struttura intersecante tipo asterisco.

6. Fai un clic con il pulsante destro del mouse delle texture del fuoco ed evidenzia "UNLIT" (NON ILLUMINATO).

7. Ecco fatto! Aggiungi la forma di una base al fuoco, aggiungi una fonte di luce, ricostruisci il tutto ed il tuo mondo è ora illuminato da una torcia!

Imbrogli

Premi TAB e digita uno dei seguenti comandi per dare avvio all'esecuzione.

* Allammo (Tutte le munizioni), per avere 999 munizioni per tutti i fucili a tua disposizione.
* Fly (Vola), ti permette di volare.
* Walk (Cammina), usa questa opzione per smettere di volare o disattivare il "GHOSTING" (FUNZIONE FANTASMA).
* Ghost (Fantasma). Ti permette di attraversare muri.
* PlayersOnly, freezes time (Solo giocatori, ferma il tempo). Premi di nuovo questa funzione per riattivare il trascorrere del tempo.
* GOD (DIO): modalità "da dio".
* OPEN MAPNAME (Apri mappa con nome...): puoi aprire qualsiasi mappa semplicemente digitandone il nome, per esempio "OPEN DIG".
* SUMMON itemname (aggiungi oggetto con nome...): ti consente di aggiungere quello che vuoi nel mondo.
  Potrai aggiungere oggetti del tipo:
  - SUMMON EIGHTBALL (AGGIUNGI 8 PALLE)
  - SUMMON FLAKCANNON (AGGIUNGI CANNONE FLAK)
  - SUMMON NALI (AGGIUNGI NALI)
  - SUMMON SKAARJWARRIOR (AGGIUNGI GUERRIERO SKAARJ)
* BEHINDVIEW 1 (VISUALE POSTERIORE 1): attiva una visuale tipo "Tomb Raider". Per tornare alla normale visuale seleziona "BEHINDVIEW 0" (usa pure questa modalità per fare bella mostra della mappatura dell'ambiente della zona protetta, delle splendide animazioni e delle grandiose nuotate...)
* FLUSH (SCARICA): se inizi a ritrovarti con una grafica terribile sulle texture dello sfondo e sulle creature digita "FLUSH" per eliminare queste porcherie.

Per ulteriori informazioni sull'editor

Per visualizzare la documentazione in linea sull'UnrealEd visita la home page di Unreal sul Web all'indirizzo: http://www.unreal.com/.

UnrealEd è un divoratore di memoria: consuma oltre 100 megabyte di memoria (reale o virtuale) per modificare un normale livello, e fino a 200 megabyte per ricostruire i livelli più dettagliati.

UnrealScript

UnrealEd contiene un compilatore completo ed un ambiente di sviluppo per l'UnrealScript, ovvero la lingua di programmazione incorporata in Unreal. UnrealEd ti consente di visualizzare, modificare, compilare e salvare documenti in codice.

UnrealScript è un linguaggio "object-oriented" simile a Java. È di gran lunga il linguaggio di programmazione più completo ed avanzato mai usato in un gioco.

Per visualizzare il linguaggio vai nel browser delle classi di UnrealEd (situato nel pannello a destra della videata. Seleziona la scheda "Classes". Qui potrai visualizzare la gerarchia delle classi di Unreal. Alla base della gerarchia c'è la classe "Actor" (Attore) che rappresenta tutti gli oggetti che possono esistere, spostarsi ed interagire in un livello. Vi sono anche molte altre classi, quali:

* Inventory: rappresenta tutti gli oggetti che il giocatore può portare.

* Weapon (Arma): contiene tutte le armi che il giocatore può usare.

* Pawn: contiene tutti i mostri e i giocatori.

* ScriptedPawn: raggruppa tutti i mostri avanzati controllati mediante AI.

* PlayerPawn (Pedina giocatore): raggruppa tutti i giocatori.

* Projectile (Proiettile): contiene tutti i proiettili delle armi.

* Decoration: contiene oggetti puramente ornamentali.

CREDITS

Development Team

Game Design: James Schmalz & Cliff Bleszinski. Level Designers: Cliff Bleszinski, T Elliot Cannon, Cedric Fiorentino, Pancho Eekels, Jeremy War, Shane Caudle. Animator: Dave Carter. Artists: James Schmalz, Mike Leathem, Artur Bialas. Programmers: Tim Sweeney, Steven Polge, Erik de Neve, Carlo Volgelsang, James Schmalz, Nick Michon.
Musicians: Alexander Brandon, Michiel van de Bos. Sound Effects: Dave Ewing.
Epic Biz: Jay Wilbur, Mark Rein, Nigel Kent, and Craig Lafferty.

For GT Interactive

Producer: Jason Schreiber Executive Producer: Greg Williams Lead Tester/Associate Producer: Joel Maximillion Breton Product Manager: Ken Gold Assistant Product Manager: Phil Tucker Public Relations Manager: Alan Lewis Director of Creative Services: Leslie Mills
Creative Director: Vic Merrit Artists: Michael Marrs, Jill Pomper, Lesley Zinn, and Jen Scheerer Production Coordinator: Liz Fierro Box Design: Vic Merrit and Leslie Mills

Special Thanks

Chad Faragher, Nick Oddson, Chris Hargett, DJ Carroll, Diane Schmalz, Shannon Newans, Evelyn Eekels, Lani Minella, Gina Hedges, Ryan Schwartz, Mark Visser, Richard Young,
Mike Forge, Eric Reuter, and the guys at UnrealNation and Unreal.org.

Testing

Lead Tester: Mike Barker, Second: Jim Tricario, Second: Dan McJilton

Testers: Mike Barker, Jim Tricario, Dan McJilton, Dave Munro, Andre Cerny, Cormac Russell, Jesse Smith,Clint McCaul, Fran Katsimpiris, Corey Allen, Ed Piper, Barry Gilchrist, Adam Coleman, Chris Carr, Chris McGuirk, Randy Denmyer, Kevin Keith, Thomas Watkins, Dave Afdahl, Andy Mazurek, Matt Kutrik, Troy Kupich, Jake Grimshaw, Mark Leary, Matt Miller, Ian Giffen, Justin Dull, Calvin Grove, Ruben Brown, Mike Prendergast, Geoff Gessner, Steven Rhodes, Rocco Rinaldi, Jim Biltz.

PROGRAMMA PRINCIPALE DI UNREAL

La pubblicazione iniziale di Unreal è costituita dal gioco e da una versione beta dell'editor supportata. Il gioco è completo e contiene tutte le caratteristiche di gioco e il supporto hardware previsti per la prima distribuzione del prodotto. L'editor può essere utilizzato in tutte le sue parti; riproduce esattamente l'editor usato dallo staff di Unreal per creare il nostro gioco, anche se non è altrettanto stabile e ugualmente semplice da usare, come ci si dovrebbe aspettare da un prodotto completo. Inoltre poiché la documentazione non è ancora pronta, è stato pertanto classificato come versione beta.

Futuri aggiornamenti

I nostri piani prevedono diversi aggiornamenti, dopo l'uscita del prodotto, che saranno disponibili per i giocatori di Unreal sul Web nell'immediato futuro.

1. OpenGL e Direct3D supportati: essi consentono un'accelerazione 3D dell'hardware con schede non-3dfx, come Intel i740, RIVA 128, Rendition e molte altre schede 3D di nuova generazione.

2. Miglioramenti nelle prestazioni e nella stabilità del server di Unreal: benché il collaudo del gioco in rete, che precede la sua pubblicazione, non sia terminato, si tratta senza dubbio del nostro primo gioco di grandi dimensioni eseguibile su Internet. Contiamo sui numerosi giocatori per ricevere informazioni utili e apportare i miglioramenti necessari. Inoltre, prevediamo di pubblicare aggiornamenti per risolvere eventuali problemi, in caso che il gioco si blocchi o se le prestazioni risultino peggiorate.

Prodotti addizionali

Tieniti al corrente sui seguenti prodotti presto nei negozi.

1. La versione completa dell'editor di Unreal: notevolmente migliorato, più semplice da utilizzare, di maggiore stabilità e fornito di documentazione completa, è disponibile nei negozi di vendita al dettaglio e diretta di Epic. Visita il nostro sito web (http://www.unreal.com) per ulteriori informazioni.

2. Il pacchetto ufficiale di Unreal con extra software, messo in commercio dalla GT Interactive.

3. Liste di consigli, strategie e quant'altro partorisce dalle folli menti dello staff del marketing della GT Interactive!

APUNTI